LES VOYAGEURS DU TEMPS

Par …

Cette aventure est conçue avec des moments fixes mais permet aussi au MJ imaginatif d'ajouter ses rencontres personnelles sans trop déroger du cadre du scénario.

Synopsys

Il y a de cela quelques années, une expédition de scientifiques et de guerriers ont découvert les ruines d'un imposant centre de recherche. Dans le bâtiment principal de cet endroit, ils y ont découvert une machine étrange. Les savants trouvèrent également un ordinateur qui leur révéla que lors de la Troisième Guerre Mondiale, les opérateurs de la machine à voyager dans le temps, prirent place dans celle-ci à tour de rôle pour fuir les atrocités de la guerre nucléaire. L'ordinateur perdit leur trace mais parfois, la machine "rejette" des résidus provenant de d'autres époques. Selon les analyses, ces résidus (objets, vêtements), datent de l'époque romaine. Il semblait donc que la machine fonctionnait mais n'était pas encore au point. Les savants se mirent donc à étudier l'ensemble des notes laissées par leurs lointains prédécesseurs. À l'aide de leurs connaissances et de leurs efforts, ils parvinrent finalement après trois ans à remettre la machine correctement en marche. Trois guerriers se portèrent volontaires pour aller "visiter" l'époque romaine. Ils revinrent avec un prisonnier, un soldat romain. Épouvanté par cette "magie des Dieux", le guerrier romain se plia immédiatement aux ordres de ses nouveaux maîtres. Lors d'une opération, on implanta près de son cerveau une petite bombe bien banale mais suffisante pour faire sauter une tête. Si jamais un "voyageur du temps" ne se pliait pas aux ordres, il explosait tout simplement, les morceaux de sa tête s'éparpillant un peu partout aux alentours. Les savants firent venir ensuite des personnes de la Rome Antique, puis de l'Égypte de l'époque des Pharaons. Par la suite, ils allèrent faire un tour dans la préhistoire mais les dangers naturels (ex : dinosaures) les convainquirent de ne pas y aller trop souvent. Ils ne tentèrent jamais d'expéditions dans le futur, ne sachant pas ce qui pourrait être arrivé à la terre. Ils tentèrent aussi de reculer assez loin dans le passé afin que les personnes ramenées soient facilement épouvantées par l'ampleur de cette "sorcellerie". Ils montèrent ensuite la petite armée actuelle, renforcirent les contours du centre de recherche et réparèrent ou changèrent les constructions rouillées. Ils décidèrent aussi d'établir un culte voué à leur adoration. L'ordinateur devint "Dieu" et les savants, ses "prêtres". En fait, ils étaient Dieu car ils donnaient les instructions à l'Ordinateur. Les menaces de rébellion furent rapidement combattues, quelques cerveaux explosant parmi les "Serviteurs du Mauvais" comme les appelaient les prêtres.

Description des lieux

Il n'y a pas vraiment d'endroit prérequis. Il peut être joué partout en Europe. Tout ce qu'il faut, c'est une forêt et une montagne passablement éloignées de lieux habités. Le climat doit être relativement aisé, sans grande période de froid intense.

Les alentours du camp

Les montagnes

Ces montagnes sont très rocailleuses. La carrière se trouve sur un des versants.

Carrière

Cette carrière est très grande. Elle est occupée par des esclaves égyptiens qui sont surveillés par des guerriers romains. Les esclaves sculptent les pierres et les tirent jusqu'au camp.

Camp

C'est le camp principal. Voir sa description plus loin.

Grande forêt.

Cette forêt est patrouillée régulièrement par :

- Des guerriers romains en groupes de 4,
- Des chasseurs en groupes de 4. S'ils détectent les aventuriers, ils se cacheront et iront ensuite prévenir les prêtres de la présence d'intrus.
- Des bûcherons. Ceux-ci coupent du bois autour du camp. En cas d'attaque, ils sont protégés par des gardes.

La forêt contient peu de mutants aux abords de la forteresse (tous ont fui) mais les animaux normaux (loups, lapins, etc.) sont toujours présents.

Les chasseurs et les gardes ont ordre de ne pas s'éloigner à plus de 5 km de la forteresse, sous peine de subir la "réprimande" (épelez e-x-

é-c-u-t-i-o-n) de "Dieu". Personne n'a osé franchir la limite imposée.

Description de la forteresse

Rivière

Cette rivière traverse le camp. Il est évident que son cours n'est pas naturel à l'intérieur de la forteresse. En effet, des canalisations faites d'un métal inconnu ont été construites dans des temps aujourd'hui oubliés.

Forteresse

Cette forteresse qui entoure le camp n'est pas tout à fait terminée. Il reste encore quelques endroits ouverts, fortement surveillés. Cette forteresse n'est pas pour le moment faite pour résister à une attaque appuyée de machines de guerre. Elle est par contre suffisamment solide pour résister aux déchaînements destructifs de vos aventuriers.

Égouts

Les anciennes installations possédaient des égouts se trouvent sous le sol. Ils sont envahis par les rats mutants qui se déplacent en meute de 1D3+3 individus, c'est pourquoi il n'y a pas de gardes à la sortie. Certains endroits des égouts sont d'ailleurs encombrés de gravats qui bloquent le chemin. Vos personnages ne peuvent s'introduire dans les habitations par les égouts mais de vieilles bouches d'aération rouillées permettent d'entrer à l'intérieur de la forteresse. Vos aventuriers peuvent se mettre à 2 pour déplacer le couvercle rouillé d'une de ces bouches (Jet contre la Résistance du couvercle rouillé de 26).

Rats mutants

FOR 9 **CON** 10 **TAI** 8 **INT** 02 **POU** 05 **DEX** 16 **PDV** 13
Attaques : Morsure 35% 1D4+1

Compétences : Éviter : 35%

Si l'attaque fait des dommages après le calcul de l'armure, l'aventurier touché devra réussir un jet sous 5xCON ou il sera infecté par une maladie qui lui fera perdre 10% à toutes ses compétences jusqu'à ce qu'il réussisse un jet sous 1xCON (un jet après chaque nuit de repos).

Prisons

C'est la prison des visiteurs importuns qui sont retrouvés dans la forêt. Ils ne restent là que le temps de leur interrogatoire et sont ensuite sacrifiés à "Dieu".

Actuellement, une savante y est emprisonnée. Elle se nomme Émilie Sankart. Lorsque les savants décidèrent de se servir des individus repêchés au travers du temps comme esclaves, Émilie s'y opposa. Elle devait être sacrifiée au Dieu mais elle était fiancée de l'un de savants très influent, Edouard Nalin, qui s'arrangea pour convaincre les autres qu'il serait capable de la ramener dans "le droit chemin". Depuis ce temps, il essaie de la convaincre mais elle refuse.

Émilie Sankart

FOR 7 **CON** 11 **TAI** 13 **INT** 17 **POU** 16 **DEX** 12 **CHA** 12 **PDV** 12
Attaques
Poings 45%-35% 1D3
Dague 34%-22% 1D4 + 2

Compétences : Connaissance de l'Électricité 95%, Connaissance du Monde Ancien 67%, Autres connaissances à 40%, Éviter 34%.

Résidences des gardes romains

C'est ici que se reposent les gardes romains lorsqu'ils ne sont pas en fonction. Il s'agit d'un bâtiment rectangulaire ne contenant que des chambres peu meublées.

Logements (Royaux) des prêtres

Dans ces logements, chaque prêtre possède une chambre luxueuse où il peut se reposer lorsqu'il n'effectue pas de "prières" au temple. Un ou une esclave accompagne chaque savant tout dépendant du sexe du maître. Les résidences sont gardées par des soldats romains. Dans chaque chambre, on peut trouver une valeur de 200 PA en bijoux et 500 PA en draperies de toutes sortes.

Résidence des porteurs, nettoyeurs, etc.

C'est là qu'habitent les serviteurs directs des prêtres. C'est une demeure assez peu meublée, qui ne comporte que des lits.

La pyramide en construction.

Il s'agit d'une fantaisie des scientifiques qui ont décidé de se faire construire une pyramide pour qu'ils y soient enfermés après leur décès. Pour ne pas faire une pyramide visible de partout, ils ont fait creuser une salle spéciale dans le sol. En fait, cette pyramide est plus un "décor". La construction de la pyramide occupe présentement les ouvriers qui devraient normalement terminer la forteresse. Il reste encore quelques mètres à ériger, les pourtours ne dépassant pas trop le dessus de la porte.

Bâtiment non-reconstruit

Ce bâtiment n'a pas été reconstruit. Il n'en reste que des ruines.

Cages d'hommes préhistoriques

C'est ici que sont rassemblés les hommes préhistoriques. Peu intelligents, ils sont peu contrôlables même avec les bombes implantées en eux. Ils sont enfermés dans une grande cage de fer qui les entoure complètement, prenant la forme d'une immense cage à oiseaux. Une toile recouvre la grille qui se trouve au plafond. Si les hommes préhistoriques sont libérés, ils courront un peu partout, cherchant en premier lieu à sortir de la forteresse. Tous ceux qui se mettront dans leur chemin en tentant de les arrêter d'une manière physique (ex : les attaquer, les repousser, etc.) occasionneront une réplique violente de la part des hommes.

Temple

C'est là que se trouve "Dieu", c'est-à-dire l'ordinateur. Les prêtres se rassemblent ici pour "prier" seuls. En fait, ils préparent un nouvel arrivage d'esclaves provenant de d'autres temps. Personne n'a le droit d'entrer et ceux qui arrivent de d'autres époques se font anesthésier avant l'opération qui place une bombe en eux. À leur éveil, ils se retrouvent dans une pièce menant à l'extérieur du Temple. Un des prêtres lui donne alors ses instructions.

Place de la vénération

C'est ici que les "fidèles" se rassemblent pour entendre Dieu donner ses commandements (au travers de haut-parleurs). Les prêtres dirigent les cérémonies religieuses. Celles-ci se déroulent à tous les matins. Tous les membres de la forteresse se rassemblent vers 7 heures. Les cérémonies durent jusqu'à 8 heures.

Seuls les prêtres et les sacrifiés (attachés il va s'en dire) se placent sur la place de la vénération. Tout le monde se place en demi-cercle devant la place de la vénération. C'est la seule heure de la journée où il n'y a aucun garde aux entrées, à moins qu'une menace se fasse sentir.

Entrée

Elle est surveillée par 4 gardes romains. Une porte d'acier bloque l'entrée.

Salle de la machine

C'est là que la machine à remonter le temps se trouve. Autour d'elle, il y a un gigantesque laboratoire où des expériences sont menées. À cet endroit, les scientifiques effectuent des expériences qui portent directement sur la machine.

La machine ressemble à un grand belvédère. Quatre personnes peuvent y entrer. Lorsqu'elle est activée, elle émet une grande lumière bleutée et disparaît en une minute.

À chaque "transport", trois guerriers (parmi les savants) se rendent dans le passé afin de ramener d'autres soldats romains pour augmenter l'armée. Ces guerriers ont pour mission de ne pas s'impliquer dans les événements du passé afin de ne pas déformer le temps... Pour l'instant du moins car quelques uns des savants ont l'idée que lorsqu'ils constitueront une véritable puissance, ils construiront une machine gigantesque afin de transporter leur armée dans d'autres époques et conquérir le plus vaste territoire qui soit. Pour l'instant, ce n'est encore que chimère...

Ordinateur

L'ordinateur est celui qui gère le centre de recherche. Les savants étudient les données qu'il renferme. Il occupe presque toute la pièce qui lui est consacrée. Ses systèmes internes sont quelque peu endommagés et il n'agit pas toujours correctement. Pour l'instant, il est à l'entière disposition des savants où de toute autre personne qui lui demande conseil, à moins que celle-ci ne soit déclarée ennemie par les savants. Il est capable de parler.

Générateurs générant l'énergie du centre de recherche

Ces immenses machines silencieuses fournissent l'énergie nécessaire à la bonne marche du centre de recherche. Elles sont reliées à un générateur nucléaire profondément enterré sous le sol.

Escaliers menant au laboratoire

Ce laboratoire pratiquement abandonné servait à d'autres recherches moins importantes mais complémentaires. Les scientifiques ne s'occupent pas de cet endroit et il est à l'abandon.

Les personnages impliqués

Différentes "castes" :

- 40 Gardes Romains
- 10 Travailleurs de carrière
- 4 Hommes préhistoriques
- DIEU
- 17 Prêtres
- 40 Porteurs + autres
- 12 Scientifiques
- 4 Chasseurs
- 15 Guerriers (mercenaires)
- 2 Pyramide
- 5 Bûcherons

Dieu

"Dieu" est l'ordinateur auquel les savants donnent des ordres. À moins d'indications contraires de la part des savants, l'ordinateur doit suivre les règles générales suivantes :

- Suivre les ordres des "prêtres"
- Personne n'a le droit d'entrer, exception faite des prêtres.

Le problème, c'est que l'ordinateur ne reconnaît pas tous les prêtres. Un bon discours sans aucune hésitation et un jet réussi en Persuader pourront le convaincre.

Prêtres

Les prêtres sont en fait des savants. Ils se retirent à tous les jours pour "prier et vénérer" Dieu dans le temple. En fait, ils amènent de nouveaux guerriers et continuent leurs recherches sur certaines périodes du temps, s'acharnant à traduire les textes anciens décrivant les autres époques.

N'ayant que quelques connaissances sur la machine à voyager dans le temps, les savants se contentent de voyager dans des époques qu'ils connaissent assez bien, c'est-à-dire l'époque de l'Empire Romain, de l'Égypte du temps des pharaons et un petit peu dans la préhistoire, cette dernière période étant quelque peu dangereuse étant donné tous les dinosaures qui s'y trouvent.

Savants

FOR 10 **CON** 10 **TAI** 13 **INT** 17 **POU** 16 **DEX** 11 **PDV** 11
Armure : Cuir 1D6-1
Attaques : Dague 39%-34% 1D4+2

Compétences : Une connaissance à 100%, les autres à 65%. Éviter, 56%

Guerriers mercenaires

Ces différents guerriers ont été recrutés comme mercenaires. Ils attendent encore leur paie mais les promesses de gloire des scientifiques les ont convaincus d'attendre. Les résultats obtenus jusqu'à maintenant prouvent bien que l'idée des savants est tout à fait réalisable. En plus, les maîtresses disponibles leur permettent de bien passer le temps. Voici leurs caractéristiques moyennes. Pour chaque guerrier, ne choisissez qu'une seule arme.

Guerriers mercenaires

FOR 16 **CON** 18 **TAI** 16 **INT** 11 **POU** 11 **DEX** 11 **PDV** 22
Armure : Plaques 1D10+2
Attaque : Épée longue 70%-76% 1D10+1+1D6 ; Épée à deux mains 73%-70% 2D8+1D6 ; Épée courte 76%-65% 1D6+1+1D6

Compétences : Grimper 55%, Équitation 85%, Éviter 75%, Se Cacher 55%

Gardes romains

Les gardes sont ceux qui surveillent les différents endroits de la forteresse : murs, entrées, temple, résidences des prêtres, etc. Ce sont les meilleurs combattants parmi la troupe rassemblée dans la forteresse. Les gardes sont majoritairement des soldats romains déjà entraînés. Ils sont chargés de surveiller dans la forêt et aux portes de la forteresse. À l'intérieur de cette dernière, ils effectuent des patrouilles régulières.

Guerriers romains

FOR 15 **CON** 16 **TAI** 15 **INT** 11 **POU** 11 **DEX** 15 **PDV** 19
Armure : Demi-plaques 1D8+2
Attaques : Épée longue 60%-56% 1D10+1+1D6

Compétences : Grimper 65%, Équitation 85%, Éviter 65%, Se Cacher 55%

Travailleurs de la carrière

Ce sont des esclaves égyptiens qui découpent les pierres dans la carrière. Ils ne savent pas se battre.

Travailleurs de la carrière

FOR 13 **CON** 10 **TAI** 13 **INT** 11 **POU** 10 **DEX** 11 **PDV** 11
Attaques : Poings 20%-19% 1D3

Compétences : Sculpter de la roche 80%

Hommes préhistoriques

Ils sont enfermés dans la cage. Peu intelligents, ils sont peu contrôlables même avec les bombes implantées en eux. Ils sont enfermés dans une grande cage de fer qui les entoure complètement, prenant la forme d'une immense cage à oiseaux. Les scientifiques les gardent pour connaître l'évolution de l'espèce humaine. Pour l'instant, ils n'ont pas le temps de les étudier. Les hommes préhistoriques sont nourris avec des morceaux d'animaux non-cuits..

Hommes préhistoriques

FOR 17 **CON** 18 **TAI** 18 **INT** 6 **POU** 16 **DEX** 11 **PDV** 24
Attaques : Poings 87%-54% 1D3+1D6 ; Gourdin 66%-54% 1D6+1D6

Compétences : Se cacher 34%, Éviter 56%, Grimper, 65%

Porteurs, esclaves personnels, autres

Les porteurs sont ceux qui amènent les prêtres vers le temple à l'aide d'une latrine. Les esclaves personnels sont ceux et celles qui doivent "détendre" leur maître. Les autres sont les nettoyeurs, ceux qui amènent la nourriture, etc.

Porteurs, esclaves personnels, autres

FOR 10 **CON** 10 **TAI** 13 **INT** 12 **POU** 12 **DEX** 11 **CHA** 11* **PDV** 11
** Les esclaves personnels ont 17 de CHA.*
Attaques : Poings 39%-34% 1D3

Chasseurs, pêcheurs

Les chasseurs sont des guerriers qui se sont spécialisés dans la chasse. Ils sont chargés de ramener les provisions nécessaires pour nourrir tout le monde. Les pêcheurs quant à eux sont des esclaves chargés d'attraper les poissons. Les pêcheurs ont les mêmes caractéristiques que les autres esclaves.

Chasseurs

FOR 15 **CON** 14 **TAI** 13 **INT** 10 **POU** 16 **DEX** 17 **PDV** 16
Armure : Cuir 1D6-1
Attaques : Hache de bataille 55%-56% 1D8+1+1D6

Compétences : Pister 78%, Faire un piège 75%, Se Cacher 67%

Constructeurs de la pyramide

Ce sont les architectes égyptiens qui s'occupent de la construction de la pyramide. Ils ne savent pas se battre mais leurs connaissances en architecture de pyramides sont très élevées.

Constructeurs de la pyramide

FOR 17 **CON** 18 **TAI** 18 **INT** 6 **POU** 13 **DEX** 11 **PDV** 11
Attaques : Dague 39%-34% 1D4+2

Compétences : Construction de pyramides 98%, Grimper 56%

Bûcherons

Ces habitants sont chargés de couper le bois nécessaire aux différents besoins (charpentes, chauffage, etc…). Ils ont coupé une grande partie de la forêt aux alentours de la forteresse.

Bûcherons

FOR 17 **CON** 18 **TAI** 13 **INT** 11 **POU** 12 **DEX** 11 **PDV** 19
Armure : Cuir 1D6-1
Attaques : Grande Hache 56%-34% 3D6+1D6

Compétences : Éviter 45%

Temps de l'aventure

N'importe quand, étant donné le secret entourant la forteresse.

Introductions à l'aventure

Plusieurs introductions peuvent servir pour amener vos aventuriers à faire connaissance avec les "habitants récents" de la forêt. Vous pouvez imaginer vous-même votre propre introduction en autant qu'elle amène les aventuriers à entrer dans ce lieu.

1. Vos aventuriers sont engagés par des bûcherons qui veulent couper du bois dans cette partie de la forêt mais veulent des aventuriers pour aller vérifier s'il y a quelque chose d'autre que des loups, par exemple des mutants.
2. Les aventuriers doivent retrouver une personne disparue qui est partie il y a de cela quelques jours dans la forêt. Cette personne est allée trop loin dans la forêt et elle a été découverte, tuée et enterrée.
3. Un marchand veut acquérir cette forêt mais tous les explorateurs qu'il a envoyé pour vérifier l'état du terrain ne sont pas revenus. Il engage les personnages afin de régler ce problème.

Une journée dans la vie de cette communauté

6h AM : Lever de tout le monde qui a dormi pendant la nuit. Changement de gardes
7h AM : Célébrations, sacrifices. Des prières sont récitées en l'honneur de "Dieu" et de ses représentants terrestres, i.e. les prêtres.

8h AM : Fin des célébrations
9h AM : Les gardes romains partent en reconnaissance, les chasseurs partent à la chasse, les esclaves vont chercher des roches pour la pyramide.

Crépuscule : Fin des rondes dans la forêt et du travail. Changement de garde. La garde est doublée aux entrées.

S'approcher de la forteresse

Quelque soit l'introduction adoptée, dès que vos aventuriers s'approcheront de la forteresse, ils remarqueront sûrement qu'il y a de plus en plus de monde.

Si les aventuriers sont repérés avant leur arrivée à la forteresse (les chasseurs remarqueront sûrement leurs traces...), les groupes de guerriers romains seront portés à 5 gardes par groupe. Ils tenteront de capturer les aventuriers vivants.

S'ils sont capturés :

Si les personnages sont capturés où s'ils entrent dans la prison, ils rencontreront éventuellement Émilie Sankart qui leur racontera son histoire à condition qu'ils la libèrent et l'amènent en sécurité (ex: dans une ville) auparavant.

Une fois cette petite condition remplie, elle leur racontera l'histoire intégralement dans tous ces détails. Elle leur décrira les différents endroits du campement. Elle leur dira aussi qu'ils doivent détruire la machine en la démolissant de bout en bout mais que ce ne sera pas facile car ils devront éliminer tous les gardes qui la surveillent. Ils ont le choix de ne pas y aller mais tôt ou tard, une formidable armée sera rassemblée. Quant à une intervention en masse, qui croira les aventuriers ?

Ce sera à vos aventuriers d'ébaucher un plan pour se rendre à la machine et à la détruire compte tenu des informations données par Émilie.

S'ils ne sont pas capturés :

Vos personnages peuvent tenter des actions de guérilla afin de diminuer peu à peu le nombre de membres dans la forteresse.

Aussitôt que des disparitions seront constatées, les groupes de romains augmenteront à 6 membres la journée suivante et seront en constante recherche. La garde aux entrées sera doublée.

Si après cette autre journée les aventuriers ne sont pas capturés et qu'il y a encore des disparitions, les guerriers prendront personnellement le commandement de chaque patrouille. Chacune de celles-ci sera maintenant formée d'un guerrier mercenaire et de guerriers romains.

Si vos personnages se rendent jusqu'au temple :

Si les personnages atteignent le temple et que les choses tournent mal pour les savants, ils tenteront d'amener un monstre préhistorique. Le pourcentage de réussite est de seulement 10% plus 5% par quart d'heure où la machine se trouve dans le monde préhistorique. Ce dernier attaquera sauvagement tout ceux qui se trouvent dans la salle de la machine. S'il n'y a plus personne à dévorer, il défoncera facilement la porte pour attaque tout ce qui s'y trouve de comestible.

Petit Dinosaure

FOR 29 **CON** 37 **TAI** 23 **INT** 1 **POU** 5 **DEX** 13 **PDV** 48
Armure : 5 points de peau
Attaques : Griffes 56% 1D10+2D6

Compétences : Éviter 45%

Options pour le final

Tout dépendant des actions de vos aventuriers, il peut y avoir différentes finales à cette histoire. L'option "tout est détruit" veut dire que les aventuriers ont détruit l'Ordinateur et la Machine à remonter dans le temps. L'Ordinateur doit subir 75 points de dommages avant d'exploser dans les 1D10+5 minutes. La machine à remonter la temps doit subir quand à elle 50 points de dommages. Si c'est le cas, tout ce qui a été "importé" disparaîtra quelques minutes après.

1. Tout est détruit, les savants sont morts : Victoire totale. L'explosion détruira tout ce qui reste. Plus personne n'entendra parler de cet endroit dont il ne restera que des ruines.
2. Tout est détruit, les savants ne sont pas tous morts : Victoire temporaire. Les savants reconstruiront la machine. À vous, maître de jeu, de déterminer quand ils pourront recommencer leurs activités (Minimum 3 mois + 1 mois par savant décédé). Dès que les savants auront reconstruit, la machine, ils formeront des personnages du passé afin de retrouver vos joueurs et de les assassiner. Il sera intéressant de voir ressurgir cette vieille histoire entre deux missions des personnages.

Dans tous les cas, s'ils réussissent ils devront fuir rapidement en profitant de la surprise provoquée par l'explosion de la machine dans le temple. Une fois cette surprise passée, les aventuriers sont mieux de ne pas encore se trouver dans le camp.